任天堂
ファミリー コンピュータ™
FAMICOM FAMILY
CBF-4N
リアル格闘技大戦争
飛龍の拳スペシャル
ファイティングウォーズ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびはカルチャーブレーン・ファミリーコンピュータカセット「飛龍の拳スペシャル―ファイティングウォーズ―」CBF-4N をお買上げ頂きまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読み頂き、正しい使用法でご愛用下さい。

目次

夢之助からみんなへ…

夢之助プロジェクトの「飛龍の拳」は、本格格闘技ゲームとして、全国のファンの絶大な支持を頂いております。ファミコンの3作・ゲームボーイの「外伝」と、いずれも大変な人気シリーズに成長しました。

かねてからの構想で、「飛龍の拳」シリーズの番外編とも言うべき「飛龍の拳スペシャル」をここに発売することになりました。

このゲームは「飛龍の拳」のストーリーとは直接関係ありません。対決モードだけを取り出してまとめあげた、純粋な異種格闘技モノです。

格闘技ファン、アクションゲームファン、そして飛龍ファンを大満足させるべく、充実した内容の作品に仕上げました。単なる「飛龍」シリーズの一作品に終わらないよう盛り込んだ、新しくておもしろいシステム・アイデアを、存分に楽しんでやって下さい。

ゲームを始める前に

本格格闘技ゲームとして絶大な人気を得ている「飛龍の拳」シリーズ。その対決編だけを取りだし、パワーアップさせたのが、このゲームだ。数々の格闘家たちが世界最強の座を求め、リングせましと暴れ回る！

キミだけの格闘家を育ててチャンピオンを目指すもよし、友だちとワイワイ対戦するもよし。遊び方は自由だ。

指先のウォーミングアップができたら、試合開始だ。

モードについて

タイトル画面でスタートボタンを押し、メニュー画面に切り換えよう。モードが表示されるから、その日の気分や人数に合わせ、好きなものを選んでね。さて、どれにしようかな？

●サーキットモード

好きなキャラクターを1人選び、CPU相手に勝ち抜くモードだ。目指すは世界チャンピオン。ゲーム中、コーチに技を教わったり、パワーアップしたりして、キミだけの格闘家を育てることができるぞ。
（詳しくは15ページを見てね）

●タッグマッチ

好きなキャラクターを、一度に2人選んで闘うモード。CPUを相手にしたり、友だち同士で対戦したりできるぞ。
（詳しくは24ページを見てね）

●VSトーナメント

勝ち抜き戦でチャンピオンを競うモードだ。一度に8人まで参加できるぞ。
（詳しくは26ページを見てね）

●イリミネーションマッチ

4人対4人での、勝ち抜きによる団体戦モードだ。
（詳しくは28ページを見てね）

これが主な出場選手だっ！

●プロレス

投げ技や関節技など、他の格闘技の要素を取り入れた、まさに総合格闘技である。異種格闘技戦ではルールの問題もあるが、やはりプロレスは強いと、いわざるをえないだろう。

マッハ　アキラ

炎の男

数々の格闘技戦の勝利を経て、新格闘王の座についた。今、人気・実力ともに、最も充実している男である。

ワイラー

ONE MAN BATTALION

ご存じ！　龍戦士の1人、ワイラーだ。なんと今回はプロレスラーとして、この大会に出場するぞ。

●ボクシング

一見、地味に感じるが、実は最も熱く、激しく、そして華麗でエキサイティングなのが、ボクシングだ。
軽快なフットワークに加え、パンチという、たった一つの武器で闘うその姿は格闘技のキング・オブ・キングスと呼ぶにふさわしい。パンチは種類も多く、破壊力も満点だ。

ミック・ジョンストン
キング・オブ・アニマル

ヘビー級史上、最高で最強のチャンピオンという声が上がる男。彼のパンチは“ダイナマイトパンチ”という異名を取るほど鋭いぞ。

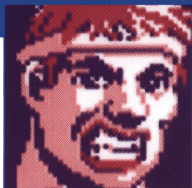
ボビー・ハウラー
狂乱の殺人鬼

一時、相撲界に入門していたという、変わり種。今日もリングの上で、得意の“つっぱりパンチ”が火を吹くか!?

●ムエタイ

500年の歴史を持つ“ムエタイ”。
強靭なヒジやヒザによる攻撃の破壊力は、“格闘技”というよりむしろ“格闘”そのもの、といった感じ。立ち技のみで闘った場合、地上最強ともいわれている。
鉄壁ともいえる防御・軽いフットワーク・切れ味シャープな技に、見とれてしまうぞ。

サガット・パーシリン

鋼鉄の肉体

彼の得意技は、アクロバチックな“サマーソルトキック”だ。愛猿の“ピーター君”の宙返りを見て、ヒントを得たらしい。

●キックボクシング

ボブ・ローマン

闇の支配者

オランダキック界、最強の男。彗星のごとくデビューし、たちまちスターの座にのし上がった。

マーシャルアーツ

あらゆる格闘技の長所を取り込んだという、新しい格闘技。

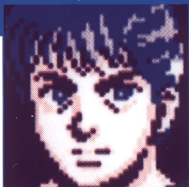
一時期、世界中に大ブームを巻き起こし、人々のあいだに広く知れ渡った。

華麗な技を駆使した多彩な攻撃は、まさに芸術（アーツ）と呼ぶにふさわしい。

ハリケーン・ベニー
リングの貴公子

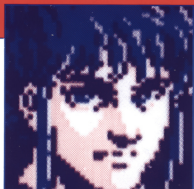
Mアーツブームの生みの親。タイトルマッチはもちろん、その他の格闘技戦においても、未だ負け知らずという神話を持っている。

昇龍
黄金の戦士

龍戦士のメンバー。年若くして、超能力団“ゴーストハンター征魔団”の総帥でもある。

今回、法力は使えないよ。

●拳法

中国4000年の歴史に育まれ華麗に完成された格闘技。
攻撃・防御ともにバランスがとれているので、オールマイティーな闘いができる。
"拳法の極意は防御にあり"という言葉どおり、精神は"武道"そのものだ。

龍飛
天界の使者

お馴染「飛龍の拳」の主人公・龍飛だ！　少林寺の天才拳士は世界チャンピオンになれるか⁉　他の龍戦士との対決もあるかもね。

●カンフー

ジャッキー・ディーン
切り裂きジャッキー

見た目は好青年であるが、恐るべき殺人拳もマスターしているという。ニックネームどおりの側面も、持っているらしい。

●空手

日本が生んだ伝統的な格闘技が空手だ。
直線的な突きと蹴り、そして固い守りが特徴である。厳しい修業で作り上げた肉体から、次々と繰り出される技は、一撃必殺の破壊力を持つ。

六車死郎
誘惑の死神

格闘技界制覇をもくろむ男。自ら主催する"六車塾"を率いて、各種の格闘家たちと、日夜、闘いのドラマを繰り広げている。

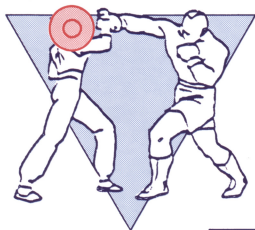
ゴウ　ハヤト
静かなる舞

女性に大人気の龍戦士・ハヤト、今回は空手家として出場する。
「優勝するのは、この私しかいない！」

ゲームの遊び方

このゲームは、格闘アクションに“防御”を取り入れたもの。本物の格闘技と同じように、攻防の面白さをリアルに再現しているぞ。

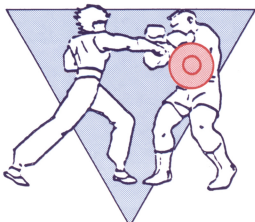
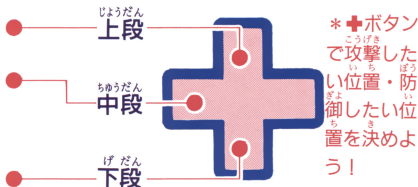
自分と相手の体のスキを見きわめ、守ったり攻めたりするのだ。スキは普通、◎(赤マーク)で表示される。

上段（頭)、中段（腹)、下段（足）と、分けて行うぞ。

例1：防御

自分の上段に◎（赤マーク）が出た！
素早く防御せよ！

例2：攻撃

相手の中段に◎（赤マーク）が出た！
素早く攻撃せよ！

＊✚ボタンで攻撃したい位置・防御したい位置を決めよう！

このように、スキの位置にあわせて闘うのだ。自分にスキがあるときに攻撃しようとしても、相手の攻撃を喰らってしまうぞ。ただ単に、ボタン連打をしていればいいゲームとは、ワケが違うのだ！

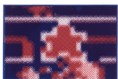
また、この◎（赤マーク）を見ないで闘うこともできるぞ。ゲームの始めに、このマークを見るか見ないかが選べるからね。「マークなし」を選択したときは、自分と相手のかまえや動きで、どこにスキがあるかを見分けよう！

KOゲージについて

敵の攻撃を防御し続けると、KOゲージがたまってゆくぞ。これがいっぱいになるとサイン音が鳴って、必殺技が使えるようになるのだ！

マークの種類

スキを示すマークは◎（赤マーク）だけではないぞ！下に紹介するようなものもあるのだ。

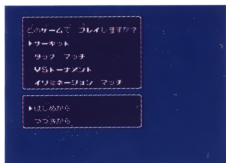
青マーク…◎（赤マーク）よりも大きなダメージが与えられるぞ。秘密の出し方があるのだ。

ラッシュマーク…連続攻撃のチャンスを示すマーク。一度当たればⒶⒷボタンを連打するだけで、自動的に技を繰り出し、攻撃できるのだ。

つかみマーク…これにヒットすれば、自動的につかみ技をする。ボタンを連打すると、投げ技などに持ち込めるぞ。（緑のマークです。）

闘魂マーク…体力が少なくなったら、これを打とう。反撃のチャンスがめぐってくるぞ。

KOマーク…KOのチャンスを示すマークだ。これを打つと、ラッシュやつかみ技ができる。（緑のマークです。）

サーキットモードの遊び方

メニュー画面で「サーキット」を選ぼう。

続きをプレイする人は、「つづきから」を選び、パスワードを入力しよう。(パスワードについての詳しいことは30ページを見てね)

●キミの好きなキャラクターを選ぼう

始めからプレイする人は、12人の中から好きなキャラクターを1人選ぼう。

✚ボタンの左右を押すと画面がスクロールして、キャラクターの顔が表示される。プレイしたいキャラクターにワクを合わせて、Ⓐボタンを押すのだ。

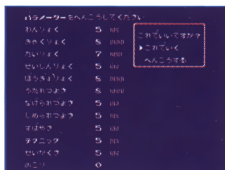
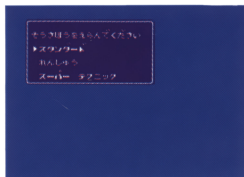
選び終わったら名前を付け、パラメータを好みの強さに変更しよう。

キミだけの選手を作ろう

キャラクター選択のあと、「キャラクターメイキングをする」を選ぶと、名前が付けられるぞ。✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力しよう。右側の矢印（▶）で、ひらがなとカタカナが切り換えられるのだ。

つぎにパラメータを変更しよう。✚ボタンの上下で変えたいパラメータを選び、左右で増減できるぞ。

終わったらⒶボタンを押す。それ以上変えなければ、「これでいく」を、やり直したければ「へんこうする」を選ぼう。（パラメータの意味については18ページを見てね）

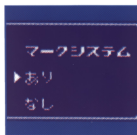
＊あなたがボクサーのときは、「きゃくりょく」の変更はできません。

●操作方法を選ぼう

操作方法はプレイヤーの実力に合わせて、なんと3つもあるぞ！
それぞれ使える技などが少しずつ違うから、自分に一番合ったものを選ぼう。

（詳しくは32ページを見てね）

＊「れんしゅう」を選ぶと、ゲームは途中で終わります。

●難易度を選ぼう

アクションゲームに自信のある人は、ぜひ「むずかしい」を、アクションが苦手な人は「やさしい」を選んでね。

最後に、自分と相手のスキを表す◎（赤マーク）が見えるか見えないかを選択しよう。

パラメータについて

パラメータは、オフェンス系・ディフェンス系・テクニック系と大きく３つに分けられる。説明しよう。（16、20ページも見てね）

オフェンス系パラメータ

●わんりょく（腕力）

腕の力だ。この数字が大きいほど、パンチや投げ技によって相手に与えるダメージが強烈になるぞ。

●きゃくりょく（脚力）

足の力のこと。数字が大きいほど、キックで与えるダメージが強くなるぞ。

＊あなたがボクサーのときは、きゃくりょくを増やすことはできません。

●たいりょく（体力）

つまりHP。数字を大きくすれば、生命力も増える。

●せいしんりょく（精神力）

数字が大きいほどダウンしにくくなったり、つかみ合ったときに振りほどきやすくなるのだ。また、自分についたラッシュマークを攻撃されたとき、攻められる時間が少なくてすむ、というワケ。

ディフェンス系パラメータ

●ぼうぎょりょく（防御力）

この数字が大きいほど、自分のスキが出にくくなるぞ。守りがカタくなるワケだ。

●うたれづよさ（打たれ強さ）

数字が大きいほど、相手の攻撃によるダメージが少なくなるぞ。

●なげられづよさ（投げられ強さ）

投げ技によるダメージを少なくするためにも、この数字は増やしておきたい。

●しめられづよさ（絞められ強さ）

この数字が大きいほど、関節技などによって受けるダメージが小さくなるのだ。

テクニック系パラメータ

●すばやさ（素早さ）

相手がスキを防御するより早く、攻撃できるぞ。

●テクニック

相手が攻撃するより先に、攻撃をキメられるんだ。

●せいかくさ（正確さ）

相手のスキを、的確に打てるようになるぞ。

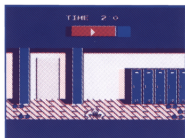
トレーニングをしよう

ゲームを始めると、キミには専属のコーチが付いてくれる。試合に勝つともらえるファイトマネーをコーチに払って、いろいろな技を教わるのだ。お金を払った分、一生懸命覚えなきゃね。

試合のあいだにコーチが、トレーニングをするかどうか聞いてくる。したい場合は「する」を選ぼう。ただし、画面に表示されている「もちきん」が足りないと、教えてくれないのだ。

したくない場合は「しない」を選び、飛ばして先に進もう。試合に負けると、今飛ばしたトレーニングを再び選ぶことができる。

トレーニングを「する」を選んだら、表示されているものの中から、好きなものを選択してトレーニングしよう。

トレーニングの中にはパワーアップもあって、自分の選手を、更に強くしてゆけるんだ。

●オフェンス

Ⓐボタンを連打して、メーターを合格ラインまで上げるのだ。

●ディフェンス

自分に出るスキを、ひたすら防御しまくるのだ。スキの移動が、どんどん早くなるぞ。

●テクニック

左右から飛んでくるマークを、的確に狙い打て。

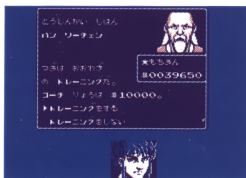
合格すると、成績に応じたボーナスポイントがもらえるよ。このポイントを、パラメータに自由に振り分けよう。
(18ページも見てね)

使いたい技を選ぼう

スタンダード操作で難易度を「むずかしい」にすると、技セレクトができるぞ。

キャラクターによって、最初からつかえる技は決まっている。でも、コーチに教わることによって、それまでできなかった技も使えるようになるぞ。

●大技のセレクト

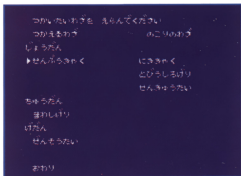
勝ち進んでゆくと「おおわざ」のトレーニングもできる。ここで「トレーニングをする」を選び、さらに、どの技を覚えるか選択しよう。技のかけ方を教えてくれるんだ。

＊技セレクトは、大技・つかみ技・必殺技の、それぞれの中から選べます。基本的なパンチ・キックは、セレクトできないので注意して下さい。

●技セレクトの仕方

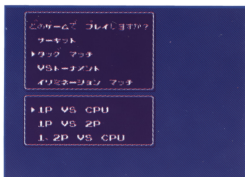
右ページの写真のような技セレクト画面になったら、使いたい技を選ぼう。

左側にあるのが、今キミが使える技だ。これは、右側にある技と取り替えられるぞ。

カーソル（▶）を取り替えたい技に合わせ、Ⓐボタンを押す。次に右側の、使いたい技を選んでⒶボタンを押せばOK。これが上段・中段・下段と、それぞれにできるぞ。

技セレクトが終わったら「おわり」を入力しよう。

＊一度技を選んでしまったら、ゲームの途中で技を取り替えることはできません。

＊技セレクトができるのは、スタンダード操作だけです。れんしゅう操作ではできません。また、スーパーテクニックなら、その格闘家が持っている技をセレクトしなくとも、全部の技が使えます。

タッグマッチの遊び方

メニュー画面で「タッグマッチ」を選んだら、次に試合形式を、下の3つの中から選択しよう。

●1P VS CPU

1人で、CPU相手に勝ち抜くモードだ。

●1P VS 2P

プレイヤー同士で対戦するモード。
（上の2つのモードでは、1人のプレイヤーが2つのキャラクターを操作するのだ）

●1・2P VS CPU

2人で協力し、CPUと対戦するモードだ。

次に、キャラクターを選ぼう。1PはコントローラーⅠで、2PはコントローラⅡで（ⅠでもOK）1人ずつ順番に選択しよう。キャラクターの選び方は「サーキットモード」と同じだよ。（15ページを見てね）

キャラクターを選んだら、好きな名前を付けよう。そしてキャラクターごとに操作方法も選択するんだ。
CPUと対戦のときは、難易度も選ぼう。最後に◎（赤マーク）が見えるか見えないかを決めよう。

プレイヤー同士の対戦のときは、試合が終わると右の写真のようなコマンドが出るぞ。

●つづける

同じキャラクターで、もう一度対戦できる。

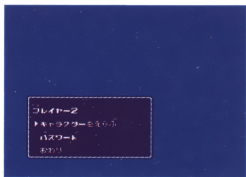
●キャラクターをえらぶ

別のキャラクターを選んで、もう一度対戦できるぞ。

●おわる

メニュー画面に戻るよ。

VSトーナメントの遊び方

VSトーナメントは8人まで参加して、優勝を競い合うモードだ。

メニュー画面で「VSトーナメント」を選び、プレイヤー1からプレイヤー8まで順に、キャラクターを決めよう。

●キャラクターをえらぶ

12人の中から、好きなキャラクターを1人選ぼう。

●パスワード

サーキットモードで育てたキャラクターを、パスワード入力によって使うことができるぞ！

（詳しくは30ページを見てね）

●おわり

人数が8人いないとき、これを入力しよう。CPUが自動でキャラクターを選んでくれるぞ。

次に、名前を付けて操作方法を選ぼう。やり方はサーキットモードと同じだよ。

最後に難易度と、◎（赤マーク）を見るか見ないかとを決めよう。さあ、いよいよトーナメント開始だ！

対戦表示中のコマンドについて

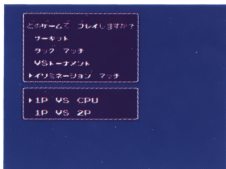
対戦するキャラクターを自分で操るか、CPUに自動で動かしてもらうかを選ぼう。

MANUALにすると自分で操作、AUTOではCPUが闘ってくれるのだ。

AUTO同士の対戦では、試合を見るか見ないかが選べちゃう。Ⓐボタンを押せば、試合が始まるよ。

＊コンピュータにキャラクターを選ばせ、あとからMANUALにすると、操作は「れんしゅう」に、難易度は「やさしい」になります。

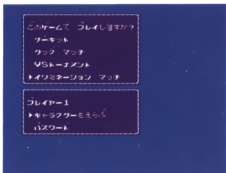
イリミネーションマッチの遊び方

イリミネーションマッチとは、4対4で勝ち抜いていく団体戦のこと。選手4人でチームを組み、シングルマッチを勝ち抜いていく。先に4人全員を倒したチームが、勝利の栄光をつかむのだ。

メニュー画面で「イリミネーションマッチ」を選び、試合形式を決めよう。

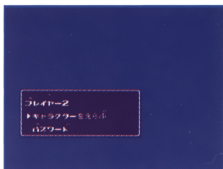
●1P VS CPU

キミ1人で、CPUと闘うのだ。

●1P VS 2P

プレイヤー同士で、熱く闘おう。

次に出場選手を決めるのだ。キャラクターを選ぶか、パスワードを入力するか選択しよう。

プレイヤー1と2で、1組ずつ順番に選ぼう。そして、各選手の名前と操作方法を入力する。やり方は「VSトーナメント」と同じ。入力した順に闘うよ。

CPUが相手のときは難易度を決め、最後に◎（赤マーク）を見るか見ないかを選ぼう。

対戦表示中のコマンドについて

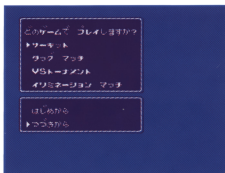
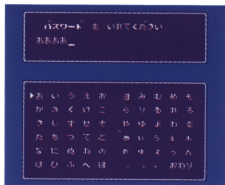
対戦するキャラクターを自分で操作するか、CPU任せにするかが選択できるぞ。

MANUALにすると自分で操作できて、AUTOにすればCPUが自動で動かしてくれるんだ。（詳しくは27ページを見てね）

パスワードについて

自機は３機でスタート。１機なくなると左のような画面になる。「CONTINUE」を選べば、そのままゲームが続けられるんだ。

「END」を選ぶか、自機が全部なくなるかすると、ゲームオーバー画面になる。パスワードが表示されるから、間違わず、絶対書き写そう。

また、サーキットモードでは、メニュー画面で「つづきから」を選んでパスワードを入力。すると、一度中断したプレイを再開できるのだ。ただし、再スタートする位置は、各地区のサーキット第一回戦から。しかも、それまでの得点が記憶されないので気をつけてね。

「VSトーナメント」と「イリミネーションマッチ」でも、パスワードが使えるぞ。

サーキットモードで育てたキャラクターを、これらのモードに連れてきて、闘わせられるのだ。メニュー画面でモードを決めたあと「パスワード」を選んで入力しよう。

こうすれば、友だち同士でパスワードを持ちより、勝負することができる。

どちらのキャラクターが強いかな？　ぜひ、試してみてね。

＊キャラクターの名前とセレクトした技は、パスワードに記憶されません。パスワードを入力したあと、もう一度決めて下さい。

＊パスワードは✚ボタンで選択し、Ⓐボタンで入力します。間違えたらⒷボタンでカーソルを戻しましょう。この時、セレクトボタンを押すと、カーソル上の文字を消すことができます。また、スタートボタンでカーソルだけを進めることも可能です。

操作方法について

操作方法は、なんと3種類もあるぞ。自分の実力に合わせて選んでね。

●スタンダード操作

一番オーソドックスな操作方法だ。使える技も多いし、リアルな格闘技が楽しめる。アクションファンなら、ぜひこの操作方法を選ぼう。

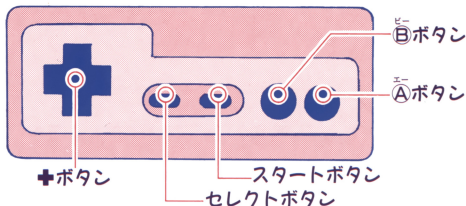
●れんしゅう操作

アクションが苦手だったり自信のない人は、こちらでプレイしよう。使うのはジャンプボタンと攻撃ボタンだけという、とてもシンプルなものだ。

ただし、この操作は練習用だから、ゲームは途中で終了しちゃう。最後まで見たい人は、この操作で十分慣れてから他に移ろう。

●スーパーテクニック操作

アクションが得意で、より奥の深い攻防を楽しみたい人向き。技の出し方が少し複雑だけど、全ての技をプレイヤーの腕次第で、自由自在に使えちゃうのだ。

ほかの2つの操作にはない面白さが、味わえるよ。

スタンダード操作方法

●Ⓐボタン…攻撃
●Ⓑボタン…攻撃
●✚ボタン…自機の移動と防御
●Ⓐ+Ⓑボタン…大技
●✚ボタンの左か右とⒶ+Ⓑボタン同時…大ジャンプ
●KOゲージがいっぱいのとき…✚ボタンの上とⒶ+Ⓑボタン同時で必殺技
●敵につかまれたとき…ⒶⒷボタン連打で振りほどく
●タッグマッチのとき…自分のコーナー（リングのはし）で✚ボタンの下とⒶでタッチ交代
●セレクトボタン…使わない
●スタートボタン…画面をポーズ

スタンダード操作一覧表

＊同じ格闘技でも、選んだキャラクターによって、技が少し違います。

●プロレス

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ＋Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中キック
↑上	ジャンプ 上受け	上パンチ	上パンチ	上パンチか 上段大技
→右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
←左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓下	下受け	下キック	下キック	下キック

●ボクシング

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ＋Ⓐ
不使用	かまえ	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	中フックか 中アッパー
↑上	ジャンプ 上受け	上フック	上ストレート	上段大技 (必殺技)
→右	右移動 中受け	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	まわりこみ
←左	左移動 中受け	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	まわりこみ
↓下	しゃがみ 下受け	／	／	／

●ムエタイ・キックボクシング

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	ひざげり
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●Mアーツ

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中段大技
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●拳法・カンフー

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中パンチ	中段大技
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上段大技 （必殺技）
→ 右	右移動 中受け	中キック	中パンチ	（↗） 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中パンチ	（↖） 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	掃腿 （投げ）

●空手

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中パンチ	ひざげり
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上段大技 （必殺技）
→ 右	右移動 中受け	中キック	中パンチ	（↗） 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中パンチ	（↖） 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

＊表は、技セレクトする前のものです。

れんしゅう操作一覧表

＊同じ格闘技でも、選んだキャラクターによって、技は少し違います。

●プロレス

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ＋Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	大ジャンプ	中キック
↑上	ジャンプ 上受け	上パンチ	大ジャンプ	上パンチか 上段大技
→右	右移動 中受け	中キック	(↗) 大ジャンプ	中キック
←左	左移動 中受け	中キック	(↖) 大ジャンプ	中キック
↓下	下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

●ボクシング

✚ ＼ Ⓑ Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ＋Ⓐ
不使用	かまえ	中ストレート か中アッパー	ジャンプ	中フックか 中アッパー
↑上	ジャンプ 上受け	上ストレート	ジャンプ	上フックか 上アッパー
→右	右移動 中受け	中ストレート か中アッパー	まわりこみ	中フックか 中アッパー
←左	左移動 中受け	中ストレート か中アッパー	まわりこみ	中フックか 中アッパー
↓下	しゃがみ 下受け	／	／	／

●ムエタイ・キックボクシング

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	大ジャンプ	ひざげり
↑ 上	ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中キック	(↗) 大ジャンプ	ひざげり
← 左	左移動 中受け	中キック	(↖) 大ジャンプ	ひざげり
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

●Mアーツ

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	大ジャンプ	中段大技
↑ 上	ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中キック	(↗) 大ジャンプ	中段大技
← 左	左移動 中受け	中キック	(↖) 大ジャンプ	中段大技
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

●拳法(けんぽう)・カンフー

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	大ジャンプ	中段大技
↑ 上	ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中キック	(↗) 大ジャンプ	中段大技
← 左	左移動 中受け	中キック	(↖) 大ジャンプ	中段大技
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	掃腿 (投げ)

●空手(からて)

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中パンチか 中キック	大ジャンプ	中キックか ひざげり
↑ 上	ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右	右移動 中受け	中パンチか 中キック	(↗) 大ジャンプ	中キックか ひざげり
← 左	左移動 中受け	中パンチか 中キック	(↖) 大ジャンプ	中キックか ひざげり
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

スーパーテクニック操作一覧表

＊これ以外の大技・必殺技は、44ページを見て下さい。

●プロレス

✚ ＼ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中つかみ
↑上	ジャンプ 上受け	上パンチ	上パンチ	上つかみ
→右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
←左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓下	下受け	下キック	下キック	下キック

●ボクシング

✚ ＼ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中ストレート	中ストレート	中ストレート
↑上	ジャンプ 上受け	上ストレート	ジャブか 上ストレート	上ストレート
→右	右移動 中受け	中ストレート	中ストレート	まわりこみ
←左	左移動 中受け	中ストレート	中ストレート	まわりこみ
↓下	しゃがみ 下受け	／	／	／

●ムエタイ・キックボクシング

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	つかみ
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	ひじうち
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●Mアーツ

✚ \ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中つかみ
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上つかみ
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●拳法（けんぽう）・カンフー

✚ ＼ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中パンチ	中キック
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上キック
→ 右	右移動 中受け	中キック	中パンチ	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中パンチ	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●空手（からて）

✚ ＼ ⒷⒶ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中パンチか 中キック	中パンチ	つかみ
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	逆回しげり
→ 右	右移動 中受け	中パンチか 中キック	中パンチ	(↗) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中パンチか 中キック	中パンチ	(↖) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

プロレスの投げ技と関節技

プロレスラーの場合、相手をつかんだままボタンを連打することによって、投げ技や関節技に持っていける。使える技は、ボタン連打と同時に押す✚ボタンの位置によって違うのだ。

上段つかみからの技

上…スネークホールド
下…パワードライバー
右…ウエスタンラッソー
左…マッハスープレックス
何も押さない…ヘッドブレイカー

中段つかみからの技

上・下…クラーケンホールド
右・左…アトミックボンバー
（アトミックボンバーは、✚ボタンを押さなくてもできるんだよ）

＊「スタンダード」と「れんしゅう」操作では、キャラクターによって使える技が決まっています。使えない技の操作をしても、相手にかけることはできません。

スーパーテクニックでの大技(おおわざ)・必殺技(ひっさつわざ)の操作(そうさ)

技の出し方
✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶを押す
✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒷを押す
✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶⒷを押す
✚の上を押し、ジャンプ中に✚の上とⒶⒷを押す
敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒶを押す
敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒷを押す
敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒶⒷを押す
敵の位置と反対側の✚を押し、✚の横とⒶを押す
敵の位置と反対側の✚を押し、✚の横とⒷを押す
✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒶを押す
✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒷを押す
✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒶⒷを押す
✚の下を押し、しゃがみながら✚の横とⒶを押す
✚の下を押し、しゃがみながら✚の横とⒷを押す
大ジャンプ中に✚の上を押し、ロープに乗る。✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶⒷを押す

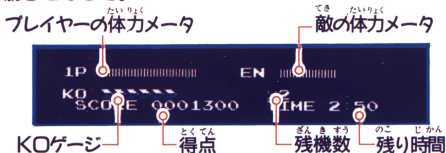
☆のついているのは必殺技だ。KOゲージがいっぱいにならないと使えないよ。(　)の中は、その技が使えるキャラクターのことだよ。

技の名前(使えるキャラクター)
旋風脚(拳法)、バックスピンキック(ムエタイ) ローリングソバット(Mアーツ)
二起脚(拳法)、サマーソルトキック(ムエタイ)
闘魂スペシャル(プロレス)、とびうしろげり(拳法) ☆とびひざげり(ムエタイ)、☆三角飛び(空手)
☆ライトニングスマッシュ(ムエタイ) ☆飛龍の拳(拳法)
☆カンガルーパンチ(ボクシング) ハウリングキック(Mアーツ)
☆フライングブロウ(ボクシング)
☆スクリューアタック(Mアーツ) ☆あびせげり(空手)、回転ひじうち(ムエタイ)
バックキック(Mアーツ)、うしろまわしげり(拳法) ひざげり(ムエタイ、空手)
中段まわしげり(空手)
アッパー(ボクシング、Mアーツ)
フック(ボクシング、Mアーツ)
はねげり(空手)、穿弓腿(拳法)
掃腿(拳法)、中段アッパー(ボクシング)
掃腿(拳法)、中段フック(ボクシング、Mアーツ)
☆ハリケーンキック(Mアーツ)

画面表示の見方とルール

試合の制限時間は、シングルマッチが3分、タッグマッチが5分だ。

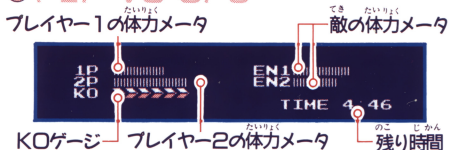
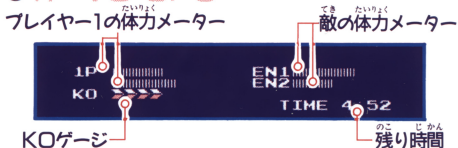
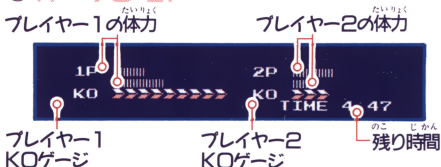
サーキットモード

敵の体力を0にすれば勝ち、もしくは自分の体力が0になったら負けだ。時間切れになった場合、CPUの勝ちとなるぞ。

タッグマッチ

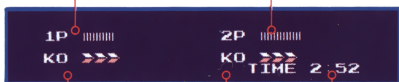
敵キャラクターの、どちらかの体力メータを0にすれば勝ち、もしくはプレイヤー1・2のどちらかの体力が0になったら負けだ。

時間切れになった場合、CPUの勝ちとなる。

KOゲージは、タッチ交代後のキャラクターがそのまま引き継ぐぞ。

●1・2P VS CPU
プレイヤー1の体力メータ
敵の体力メータ
1P
2P
KO
EN1
EN2
TIME 4 46
KOゲージ
プレイヤー2の体力メータ
残り時間
●1P VS CPU
プレイヤー1の体力メーター
敵の体力メーター
1P
KO
EN1
EN2
TIME 4 52
KOゲージ
残り時間
●1P VS 2P
プレイヤー1の体力
プレイヤー2の体力
1P
KO
2P
KO
TIME 4 47
プレイヤー1
KOゲージ
プレイヤー2
KOゲージ
残り時間

VSトーナメント イリミネーションマッチ

プレイヤー1の体力メータ　プレイヤー2の体力メータ

1P　KO
2P　KO　TIME 2:52

プレイヤー1 KOゲージ　プレイヤー2 KOゲージ　残り時間

●VSトーナメント

相手の体力を0にすれば勝ち、もしくは自分の体力が0になったら負けだ。時間切れの場合、再試合になるぞ。

●イリミネーションマッチ

相手の体力を0にすれば勝ち。勝った場合は、体力とKOゲージをそのまま引き継ぎ、次の相手と対戦だ。
体力が0になったら負け。また、時間切れのときは両方失格となり、次の選手の対戦になるぞ。

*イリミネーションマッチ特別ルール
リングアウトになった選手は、その場で失格となります。リングの外に落とされないよう、気をつけて闘ってください。

連打メーターについて

敵とつかみ合うと、画面の上に連打メータが表示される。そうなったら素早くⒶⒷボタンを連打し、メータを上げよう。
敵より多くメータを上げられれば、投げ技や関節技がかけられるのだ。
また、自分がつかまれたときは、ボタン連打して振りほどくこともできるぞ。
ダウンしてしまったときにも、このメータが表示される。ボタンを連打してメータを上げれば、早く起き上がれたり、体力が回復したりすることもあるんだ。

㊙必勝法&テクニック

●基本テクニック

「マークなし」のモードで闘うときは、相手のかまえ方でスキの位置を見分けよう。ポイントは、腕の位置が上がっているか下がっているか。…これで、上段・中段のスキを見分けることができるぞ。

Mアーツ・ムエタイ・ボクシングの3つは、フットワークが止まったときが、下段攻撃のチャンス。それ以外のキャラクターは、足がそろったときが下段攻撃のチャンスだ。

これは、自分にスキができるときも同じだからね。

●チャンスを逃すな

相手が汗をかいて疲れた様子を見せたら、マークが出ていなくとも攻撃しよう。これは、攻撃がヒットするチャンスのしるしなんだ。このときは技が当りやすいから、大技・必殺技をガンガン使おう。

●関節技のかけ方

自分がプロレスラーの場合、相手が倒れ込んだら関節技をかけるチャンスだ。自機を、敵キャラクターの上に移動させ、攻撃ボタンを押す。これで関節技がキマるんだよ。チャンスは絶対に逃さないようにしよう。

●これが驚異のスーパーテクニックだI

例えばキミがボクサーの場合、自分の上段に◎（赤マーク）が出たら、✚ボタンの上を押して防御するのが基本だったよね。

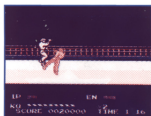
でもこのとき、✚の下を押してしゃがみ、よけてみよう。そしてすかさず、✚の上とⒶボタンを押す！　すると…ホラホラ、すごいだろう!?

（詳しくは44ページを見てね）

●これが驚異のスーパーテクニックだII

今度はMアーツでやってみよう。

自分の下段に◎（赤マーク）がついた場合、✚ボタンの上を押し、ジャンプでよける。そしてすぐ、✚ボタンの左か右とⒶボタンを同時に押してみよう。すると…。

他のキャラクターでも、いろいろできるから試してみてね。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

株式会社 カルチャーブレーン
〒124 東京都葛飾区宝町2−30−16
おもしろ情報局 (03)3695-3513